

ENGLISH

WELCOME BACK TO THE ACADEMY!

Dear Apes,

You've come back I see. Well this time, things will be a little different. My card game has swept the globe and it is only a matter of time before the world is mine! Taking on apes using scissors, paper or rock monkey cards may sound easy, but it's fiendishly difficult. It doesn't end there though. Even after you battle with these monkey cards you'll have to try and win a mini-game. The best part is... there are over 100 of them! If, somehow, you can become the best card battler there is you will receive an ultra-powerful platinum Specter card and a year's supply of bananas. I know you can't resist. So... let the card battling BEGIN!

Specter (Evil genius!)

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved Ape Academy™ 2 data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

The minimum amount of free space required to save Ape Academy™ 2 data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted. The minimum amount of free space required for different capacity official Memory Stick Duo™ products is listed below:

32MB – 128MB = 448KB

256MB – 2GB = 544KB

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

PLEASE NOTE: Ape Academy™ 2 supports Ad Hoc Mode and Game Sharing. For further details, please refer to the relevant sections of this manual.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of the directional buttons only unless stated otherwise.

USING MENU SCREENS

Press ↑, ↓, ← or → to highlight an option, then press the X button to confirm.
To return to the previous menu screen, press the O button.

GETTING STARTED

TITLE SCREEN

Press the START button to access the Setup Menu. To load previously saved Ape Academy™ 2 data, make sure the Memory Stick Duo™ containing the saved data is inserted into the PSP™ system before turning it on, upon which the data will be loaded automatically.

NOTE: once saved data has been automatically loaded, the Main Menu will be accessed after the Title Screen.

SETUP MENU

CREATE NEW SAVE FILE

What's Your Name?

Press the X button to access the virtual keyboard. Press ↑, ↓, ← or → to move the cursor across the letter characters, numbers and symbols on the keyboard and press the X button to enter a character. Press the L button to move the cursor back one space or press the R button to move the cursor forward one space. Highlight 'Enter' when happy to accept the name. Regardless of what is entered, 20 monkey cards will be awarded just for entering a name. Congratulations! Press the X button to accept the monkey cards and proceed to the Costume Menu.

COSTUME MENU

Press **↑** or **↓** to highlight a costume and press the **X** button to select it. Don't worry about being stuck with that costume; it can be changed at any point.

For further details about changing costumes, see the Island Menu section of this manual. Follow the on-screen prompts to save the details and access the Main Menu.

PLAY WITHOUT SAVING

The Play Without Saving option follows the same setting up process as the Create New Save File option. It will not be possible to save progress to Memory Stick Duo™ at any point when using the Play Without Saving option.

BACK

Return to the Title Screen.

MAIN MENU

One Player Card Battle:

Start a single player adventure.

Local Card Battle:

Play against a friend on the same PSP™ system.

Ad Hoc Card Battle:

Play against a friend using two PSP™ systems.

Game Sharing:

Send a mini-game to another PSP™ system.

Monkey Album:

Play mini-games that have been unlocked.

Tutorial:

Learn the rules and how to kick ape butt!

Options:

Adjust various settings.

For further details about the Main Menu options, see the relevant sections of this manual.

ONE PLAYER CARD BATTLE

Press the START button to bypass the opening movie and proceed to the Island Screen. The ape adventure starts on Traffic Safety Island but many islands will become available.

ISLAND SCREEN



Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to move the cursor over an option and press the **X** button to select it. Press the **START** button to exit the game and return to the Main Menu. Press the **△** button to access the Island Menu. For further details about the Island Menu, see the relevant section of this manual.

Certain options may not be available when first visiting an island so go beat those apes to see if that helps! After selecting a Battle, a screen will be displayed showing some statistics about the ape opponent. Press **←** or **→** to cycle through the different options, press the **X** button to start the battle or press the **O** button to cancel the battle. For more information about how to Battle, see the 'Battling the Apes' section of this manual.

ISLAND MENU

View Profile:

View the currently loaded profile's Card Choice Ratio, Game Win Ratio, Comments and Record statistics.

Edit Deck:

Select from Deck A, Deck B, Deck C, Deck D and Deck E. Each deck has a different selection of mini-games.

Edit Profile:

Edit the currently loaded profile's name, costume and comments.

Save Data:

Save Ape Academy™ 2 data to Memory Stick Duo™.

Load Data:

Load previously saved Ape Academy™ 2 data from Memory Stick Duo™.

Back:

Return to the Island Screen.

BATTLING THE APES



Hunger level



Scissors,
paper,
rock icon

Name of card

Colour of card

Before a mini-game can begin, a monkey card must be selected. In the top right-hand corner of each monkey card a scissors, paper or rock icon will be displayed. Scissors monkey cards will always be yellow, paper monkey cards will always be blue and rock monkey cards will always be red. Press $\leftarrow$ or $\rightarrow$ to highlight a card and press the $\times$ button to select it.

Next, the ape opponent will choose a card. A 'card battle' will then begin. A rock monkey card will always beat a scissors monkey card, a scissors monkey card will always beat a paper monkey card and a paper monkey card will always beat a rock monkey card. The cost to use each monkey card is indicated by the 'hunger level' in the top left-hand corner of the monkey card.

If there are not enough bananas in the 'Your bananas' pile, that card can not be selected. If there are not enough bananas in the 'Your bananas' pile to select any card, press $\leftarrow$ or $\rightarrow$ to highlight the Pass card and press the $\times$ button to select it. The Pass card is the weakest monkey card there is and the opposing ape will win the card battle by default, but an extra banana will be added to the 'Your bananas' pile. If both apes choose the same card, the card battle is declared a tie and both apes will have to choose again.

Depending on who wins the scissors, paper, rock card battle will determine who has the advantage in the following mini-game. The winner will 'play offence' and have the chance to take stamina, cards and bananas from their opponent if they beat them in the mini-game. The loser will 'play defence' and can stop the winner taking these items as long as they do not lose the mini-game.

Once the winner of the scissors, paper, rock card battle has been decided, the mini-game will begin. Make sure to pay close attention to the rules and controls of the mini-game that are displayed on-screen before the mini-game starts.

Press **↑** when a card is highlighted to view its Card Data. Press **↓** when a card is highlighted to view the Profiles of each ape.

If an ape's stamina bar reaches zero, they will lose the battle.

NOTE: make sure to look at the opposing ape's cards. It is possible to beat them every time depending on the monkey cards they hold. For example, if the opposing ape has four scissors monkey cards, then playing a rock monkey card guarantees a win!

SHOP

As well as card battling, there will also be an opportunity to visit shops. Some shops will have to be unlocked before they will open. Maybe beating some apes will help?

Buy Card:

Buy cards to add to a deck.

Sell Card:

Sell cards to earn more bananas.

Buy Card Pack:

Buy a pack of cards to add to a deck.

Exit Shop:

Leave the shop and return to the Island Screen.

LOCAL CARD BATTLE

Play against a friend on the same PSP™ system. Turn the PSP™ system sideways so that one person can use the directional buttons, **L** button and analog stick, and the other person can use the **X** button, **□** button, **○** button, **△** button and **R** button. Press the **X** button when ready to start the battle.

LOCAL BATTLE MENU

NOTE: press ← or → to highlight options and push the analog stick to select them.

Deck Selection:

Select from Deck A, Deck B, Deck C, Deck D and Deck E. Each deck has a different selection of mini-games.

Battle:

Start the battle.

Back:

Return to the Main Menu.

NOTE: a Local Battle takes place in the same way as any battle in Ape Academy™ 2.

AD HOC CARD BATTLE

NOTE: the WLAN switch must remain in the ON position when participating in any of the Multiplayer Wireless (WLAN) game modes. If a user loses their connection, they will be disqualified from the session.

Before commencing play, press the HOME button to access the Home Menu, and select the "Settings" icon from the horizontal bar. Select "Network Settings", and then set "Ad Hoc Mode" to "Automatic".

If the "Automatic" setting does not enable all PSP™ users to establish a connection, all PSP™ users should then select either "Ch 1", "Ch 6" or "Ch 11", so that each user is using the same Channel.

WIRELESS BATTLE MENU

Edit Deck:

Select from Deck A, Deck B, Deck C, Deck D and Deck E. Each deck has a different selection of mini-games.

Edit Profile:

Edit the currently loaded profile's name, costume and comments.

Battle/Trade:

Start a Wireless battle or trade cards with another PSP™ system that has a copy of Ape Academy™ 2. After selecting Battle/Trade simply follow the on-screen instructions to battle or trade cards.

Back:

Return to the Main Menu.

GAME SHARING

One user (known as the “host”) can temporarily transfer an Ape Academy™ 2 mini-game via the PSP™ system's Game Sharing facility. The receiver is not required to have a PSP™ Game inserted into their PSP™ system in order to receive Ape Academy™ 2 content via Game Sharing.

The host must first select “Game Sharing” from the Main Menu to attempt to locate other PSP™ systems, within a range of 10 metres, that are currently searching for Game Sharing data.

The receiver must select the  icon from the Home Menu and then select the Game Sharing icon to initiate the data transfer. Once both PSP™ systems have connected wirelessly, the receiver should follow the on-screen instructions to send a request to the host. The Game Sharing transfer will commence once the request has been accepted by the host.

Once the transfer is complete, the receiver will be able to play an Ape Academy™ 2 mini-game. The receiver can terminate their Ape Academy™ 2 session by either switching off their PSP™ system or returning to the Home Menu. Any Game Sharing data received will subsequently be deleted.

NOTE: the WLAN switch must be set to the ‘On’ position on both the host and receiving PSP™ systems.

MONKEY ALBUM

Play unlocked mini-games in the Monkey Album. Press  or  to highlight a mini-game and press the  button to proceed to the next screen. Press  or  to highlight either Play Offence, Play Defence or Back to Monkey Album Menu and press the  button to select it.

TUTORIAL

Rules:

Learn the rules of Ape Academy™ 2 with Red Monkey. He's really very helpful!

About Combos:

Learn what happens when two apes choose the same card and how to take advantage of it.

About "Hunger":

Learn about bananas.

OPTIONS

Edit Profile:

Edit the currently loaded profile's name, costume and comments.

Save:

Save Ape Academy™ 2 data to Memory Stick Duo™.

Load:

Load previously saved Ape Academy™ 2 data from Memory Stick Duo™.

Delete File:

Delete previously saved Ape Academy™ 2 data from Memory Stick Duo™.

Autosave:

Turn the Autosave feature on or off. When turned on Ape Academy™ 2 will automatically save progress. When turned off all Ape Academy™ 2 progress will have to be saved manually.

System Language:

Choose either English, French, Spanish, German, Italian, Dutch, Portuguese or Russian.

Back:

Return to the Main Menu.

THE MINI-GAMES!

With over 100 manic monkey mini-games, the apes are spoilt for choice! Here's a few of them...



MONKEY DUNGEON

A dungeon can be a scary place, but not when a juicy banana is waiting in the middle of it! Guide the ape through the dark, twisting paths to reach the banana first.

Move ape: ↑, ↓, ← or →.

PENALTY KICK

Even apes like football. Score or save a goal to win this mini-game.

Shoot: ↑, ↓, ← or → (offence)

Save shot: ↑, ↓, ← or → (defence)

NOTE: an ape will shoot the ball in the chosen direction or attempt to save the ball in the chosen direction automatically when the countdown timer gets to zero.

WASHTUB SURPRISE

Oh, the suspense! Six ropes... one winner. Take turns to pull on each rope and the loser is in for a big surprise!

Move ape: ← or →

Pull rope: ✕ button

TUG OF WAR

It's simple but oh, so dangerous! Tug on that rope and try and pull the opponent off the cliff!

Pull rope: ✕ button

NOTE: the ape that falls off the cliff is not harmed in any way. Please don't try this at home.

READY AIM FIRE

What's more fun than being an ape cowboy? Shoot or avoid being shot to rule the Wild West!

Pick a door to shoot at: ← or → (offence)

Pick a door to hide behind: ← or → (defence)

NOTE: the ape that is shot is not harmed in any way. Please do not try this at home.

MONKEY KENDO

It's all about patience and reactions. Wait for the shu-shin to say "Begin" and try to swing first.

Swing kendo stick: ✕ button

FRANÇAIS

RETOUR À L'ACADÉMIE !

Chers singes,

Je vois que vous êtes de retour. Seulement cette fois, les choses seront légèrement différentes. Mon jeu de cartes s'est répandu sur toute la planète, et le monde m'appartiendra bientôt, ce n'est plus qu'une question de temps ! Affronter des singes en utilisant des cartes singes pierre, papier, ciseaux peut paraître chose aisée, mais c'est en fait diablement difficile ! Et ce n'est pas tout : après un combat de cartes singes, vous devrez encore essayer de remporter un mini jeu. Et il y en a... plus d'une centaine ! Si, d'une façon ou d'une autre, l'un de vous parvenait à devenir le meilleur joueur de cartes qui soit, il recevrait une carte Specter platine ultra-puissante et une année de bananes gratuites ! Vous en salivez d'envie, hein ? Alors... que le combat COMMENCE !

Specter (Génie maléfique !)

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder la progression et les paramètres de jeu, insérer un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Il est possible de charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de Ape Academy™ 2 sauvegardées. Vérifier que l'espace disponible sur le Memory Stick Duo™ est suffisant avant de commencer à jouer.

L'espace minimum requis pour sauvegarder des données de Ape Academy™ 2 dépend de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré. Sont référencées ci-dessous les différentes capacités des Memory Stick Duo™ officiels ainsi que leur espace minimum requis:

32MB – 128MB = 448KB

256MB – 2GB = 544KB

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



AD HOC MODE

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™. Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

REMARQUE : Ape Academy™ 2 prend en charge le mode Ad Hoc et le Partage de jeu. Pour plus de détails, se reporter aux sections correspondantes de ce manuel.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENT

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. correspondent, sauf indication contraire, aux touches directionnelles.

UTILISATION DES ÉCRANS DE MENU

Appuie sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option, puis sur la touche X pour confirmer.

Utilise la touche ○ pour retourner au menu précédent.

DÉMARRAGE

ÉCRAN DE TITRE

Appuie sur la touche START (mise en marche) pour accéder au menu Config. Pour charger des données sauvegardées de Ape Academy™ 2, insère le Memory Stick Duo™ contenant ces données dans le système PSP™ avant de l'allumer. Les données se chargeront alors automatiquement.

REMARQUE : une fois les données chargées automatiquement, tu accèderas au menu principal après l'écran de titre.

MENU CONFIG

CRÉER NOUV. FICHER SAUV.

QUEL EST TON NOM?

Appuie sur la touche X pour accéder au clavier virtuel. Appuie sur ↑, ↓, ← ou → pour déplacer le curseur sur les lettres, chiffres et symboles du clavier et appuie sur la touche X pour entrer le caractère. Appuie sur la touche [L] pour déplacer le curseur d'un cran en arrière ou sur la touche [R] pour le déplacer d'un cran en avant. Sélectionne 'Entrée' lorsque tu es satisfait pour valider le nom. Peu importe ce que tu choisiras, tu recevras 20 cartes singes pour avoir entré un nom. Félicitations ! Appuie sur la touche X pour accepter les cartes singes et accéder au menu des costumes.

MENU DES COSTUMES

Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner un costume, et appuie sur la touche **X** pour valider ton choix. Ne t'en fais pas, tu n'auras pas à te coltiner ce costume à vie, tu peux en changer à tout moment. Pour plus de détails sur le changement de costume, reporte-toi à la section Menu Île de ce manuel.

Suis les indications à l'écran pour sauvegarder tes choix et retourner au menu principal.

JOUER SANS SAUV

L'option Jouer sans sauv suis la même procédure de configuration que l'option Créer nouv. fichier sauv. Cependant, à aucun moment il ne sera possible de sauvegarder la partie avec l'option Jouer sans sauv.

RETOUR

Revenir à l'écran de titre.

MENU PRINCIPAL

Combat cartes 1 joueur :

Commencer l'aventure en solo.

Combat cartes Local :

Jouer contre un ami sur le même système PSP™.

Combat cartes Ad Hoc :

Jouer contre un ami avec deux systèmes PSP™.

Partage de jeu :

Envoyer un mini jeu à un autre système PSP™.

Album Singe :

Jouer aux mini jeux débloqués.

Didacticiel :

Apprendre l'art et la manière de botter des fesses de singes !

Options :

Modifier divers réglages.

Pour plus de détails sur les options du menu principal, reporte-toi à la section correspondante de ce manuel.

COMBAT CARTES 1 JOUEUR

Appuie sur la touche START (mise en marche) pour passer la cinématique d'introduction et accéder à l'écran Île. L'aventure des singes commence sur l'Île Sécurité routière mais de nombreuses autres îles se débloqueront par la suite.

ÉCRAN ÎLE



Appuie sur ↑, ↓, ← ou → pour choisir une option et appuie sur la touche X pour valider ton choix. Appuie sur la touche START (mise en marche) pour quitter le jeu et revenir au menu principal. Appuie sur la touche Δ pour revenir au Menu. Île. Pour plus de détails sur le Menu, Île, reporte-toi à la section correspondante de ce manuel.

Certaines options ne seront peut-être pas disponibles à la première visite de l'île, alors va battre ces singes pour voir si ça y change quelque chose ! Après avoir choisi un Combat, les statistiques de l'adversaire s'afficheront à l'écran. Appuie sur ← ou → pour naviguer entre les différents éléments, puis sur la touche X pour commencer le combat ou sur la touche O pour annuler. Pour en savoir plus sur les battle.

MENU ÎLE

Voir profil :

Voir les statistiques % choix cartes, % victoires, Infos et Record du profil actuellement chargé.

Modifier jeu :

Choisir entre Jeu A, Jeu B, Jeu C, Jeu D et Jeu E. Chaque jeu propose un assortiment différent de mini jeux.

Modifier profil :

Modifier le nom, le costume, et les infos du profil actuellement chargé.

Sauv. données :

Sauvegarder les données de Ape Academy™ 2 sur le Memory Stick Duo™.

Charger données :

Charger les données Ape Academy™ 2 enregistrées sur le Memory Stick Duo™.

Retour :

Retourner à l'écran Île.

COMBATS DE SINGES

Les cartes de ton adversaire

Tes cartes

Tes bananes



Niveau de
faim

Nom de la
carte



Icône
pierre-papier-
ciseaux

Couleur de
la carte

Avant de pouvoir commencer un mini jeu, une carte singe doit être sélectionnée. En haut à droite de chaque carte singe, une icône ciseaux, papier ou pierre apparaîtra. Les cartes singes ciseaux sont toujours jaunes, les cartes singes papier sont toujours bleues et les cartes singes pierre sont toujours rouges. Appuie sur ← ou → pour sélectionner une carte et sur la touche X pour valider ton choix.

Ensuite ton adversaire choisit une carte. Un « combat de cartes » commence alors. Une carte singe pierre est plus forte qu'une carte singe ciseaux, une carte singe ciseaux est plus forte qu'une carte singe papier et une carte singe papier est plus forte qu'une carte singe pierre. Le coût d'utilisation de chaque carte singe est indiqué par le « niveau de faim » en haut à gauche de la carte.

S'il n'y a pas assez de bananes dans la pile 'Tes bananes' cette carte ne peut pas être sélectionnée. S'il n'y a pas assez de bananes dans la pile 'Tes bananes' pour sélectionner n'importe quelle carte, appuie sur ← ou → pour sélectionner la carte Passer et sur la touche X pour valider ton choix. La carte Passer est la carte singe la plus faible qui existe et ton adversaire gagnera le combat de cartes par défaut, mais une banane sera ajoutée à la pile 'Tes bananes'. Si les deux singes choisissent la même carte, le combat de carte est déclaré nul et les deux singes doivent choisir une nouvelle carte.

Le résultat du combat de cartes pierre-papier-ciseaux détermine qui aura l'avantage dans le mini jeu suivant. Le vainqueur sera en position 'Jouer attaque' et aura la possibilité de prendre de l'endurance, des cartes et des bananes à son adversaire s'il le bat dans le mini jeu. Le perdant sera en position 'Jouer défense' et pourra éviter que le vainqueur ne le détousse tant qu'il ne perdra pas dans le mini jeu.

Une fois le vainqueur du combat de cartes pierre-papier-ciseaux désigné, le mini jeu commence. Assure-toi de bien lire les instructions et la description des commandes du mini jeu affichées à l'écran avant que le mini jeu ne commence.

Appuie sur  lorsqu'une carte est mise en surbrillance pour voir les Données carte.

Appuie sur  lorsqu'une carte est mise en surbrillance pour voir les Profils de chaque singe.

Si la barre d'endurance d'un singe atteint zéro, il perd le combat.

REMARQUE : regarde bien les cartes de ton adversaire. Tu peux le battre à chaque fois selon les cartes singes qu'il possède. Par exemple, si ton adversaire possède quatre cartes singes ciseaux, jouer une carte singe pierre l'assure la victoire !

MAGASIN

En plus des combats de cartes, il est également possible de visiter les magasins. Certains magasins devront être débloqués avant d'être ouverts. Peut-être que battre quelques singes pourrait faire avancer les choses...

Acheter carte :

Acheter des cartes pour les ajouter à un jeu.

Vendre carte :

Vendre des cartes pour gagner plus de bananes.

Acheter jeu :

Acheter un jeu de cartes pour l'ajouter à un jeu.

Quit. magasin :

Quitter le magasin et retourner à l'écran Île.

COMBAT CARTES LOCAL

Joue contre un ami sur le même système PSP™. Tourne le système PSP™ de manière à ce qu'une personne puisse utiliser les touches directionnelles, la touche  et le pad analogique, et que l'autre personne puisse utiliser les touches X, , ,  et . Appuie sur la touche X pour commencer le combat.

COMBAT LOCAL

REMARQUE : appuie sur  ou  pour sélectionner les options et sur le pad analogique pour valider ton choix.

Choix jeu :

Choisir entre Jeu A, Jeu B, Jeu C, Jeu D and Jeu E. Chaque jeu propose un assortiment différent de mini jeux.

Combat :

Commencer le combat.

Retour :

Retourner au menu principal.

REMARQUE : un Combat local se déroule de la même façon que n'importe quel combat dans Ape Academy™ 2.

COMBAT CARTES AD HOC

REMARQUE : l'interrupteur WLAN doit rester activé pendant le déroulement des modes Multijoueur Sans fil (WLAN). Si un utilisateur perd la connexion, il sera disqualifié de la session Avant de jouer, appuie sur la touche HOME (accueil) pour accéder au menu Home (accueil), puis sélectionne l'icône « Paramètres » à partir de la barre horizontale. Sélectionne « Paramètres réseau », puis règle le « Mode Ad Hoc » sur « Automatique ».

Si le réglage « Automatique » ne permet pas à tous les utilisateurs de PSP™ d'établir une connexion, tous les utilisateurs de PSP™ devront alors sélectionner « Can 1 », « Can 6 » ou « Can 11 », afin que chaque utilisateur puisse utiliser le même canal.

COMBAT SANS FIL

Modifier jeu :

Choisir entre Jeu A, Jeu B, Jeu C, Jeu D et Jeu E. Chaque jeu propose un assortiment différent de mini jeux.

Modifier profil :

Modifier le nom, le costume, et les infos du profil actuellement chargé.

Combat/Échange :

Commencer un combat Sans fil ou échanger des cartes avec un autre système PSP™ possédant un exemplaire de Ape Academy™ 2. Après avoir sélectionné Combat/Échange, suivez les instructions à l'écran pour combattre ou échanger des cartes.

Retour :

Retourner au menu principal.

PARTAGE DE JEU

Un utilisateur (appelé « hôte ») peut transférer temporairement un mini jeu de Ape Academy™ 2 grâce à la fonction Partage de jeu du système PSP™. Le destinataire n'est pas obligé d'avoir un PSP™ Game dans son système PSP™ pour recevoir le contenu de Ape Academy™ 2 par l'intermédiaire de la fonction Partage de jeu.

L'hôte doit d'abord sélectionner « Partage de jeu » dans le menu principal pour essayer de localiser les autres systèmes PSP™, dans un rayon de 10 mètres, en attente des données de Partage de jeu.

Le destinataire doit sélectionner l'icône  dans le menu Home (accueil), puis sélectionner l'icône Partage de jeu pour lancer le transfert de données. Une fois les deux systèmes PSP™ connectés sans fil, le destinataire doit suivre les instructions à l'écran pour envoyer une requête à l'hôte. Le transfert de Partage de jeu commencera dès que la requête aura été acceptée par l'hôte.

Une fois le transfert terminé, le destinataire pourra jouer à un mini jeu de Ape Academy™ 2. Le destinataire pourra mettre fin à sa session Ape Academy™ 2 en éteignant son système PSP™ ou en retournant au menu Home (accueil). Toutes les données de Partage de jeu reçues seront immédiatement supprimées.

REMARQUE : l'interrupteur WLAN doit être activé sur les systèmes PSP™ de l'hôte et du destinataire.

ALBUM SINGE

Joue aux mini jeux débloqués dans l' Album singe. Appuie sur ↑ ou ↓ pour sélectionner un mini jeu et appuie sur la touche X pour accéder à l'écran suivant. Appuie sur ↑ ou ↓ pour sélectionner Jouer attaque, Jouer défense ou Retour menu de l'Album Singe et appuie sur la touche X pour valider ton choix.

DIDACTICIEL

Règles :

Apprendre les règles de Ape Academy™ 2 avec Singe rouge. Il te sera d'une grande aide !

À propos des combos :

Apprendre ce qui se passe lorsque deux singes choisissent la même carte et comment tirer avantage de cette situation.

À propos de « Faim » :

Apprendre ce qu'il faut savoir sur les bananes.

OPTIONS

Modifier profil :

Modifier le nom, le costume, et les infos du profil actuellement chargé.

Sauv. données :

Sauvegarder les données de Ape Academy™ 2 sur le Memory Stick Duo™.

Charger données :

Charger les données de Ape Academy™ 2 sauvegardées du Memory Stick Duo™.

Sup. fichier :

Supprimer les données sauvegardées de Ape Academy™ 2 sur le Memory Stick Duo™.

Auto-sauvegarde :

Activer (Oui) ou désactiver (Non) la fonction d'Auto-sauvegarde.

Si elle est activée (Oui), ta progression dans Ape Academy™ 2 sera automatiquement sauvegardée. Si elle est désactivée (Non), tu devras effectuer une sauvegarde manuelle de ta progression dans Ape Academy™ 2.

Langue :

Choisir Anglais, Français, Espagnol, Allemand, Italien, Néerlandais, Portugais ou Russe.

Retour :

Retourner au menu principal.

LES MINI JEUX !

Avec plus de 100 mini jeux tous plus dingues les uns que les autres, les singes ont le choix !
En voici quelques-uns...



DONJONS ET SINGES

Un donjon peut paraître effrayant, mais pas quand une banane juteuse t'y attend ! Guide ton singe à travers les passages sombres et tortueux pour atteindre la banane en premier.

Diriger le singe : ↑, ↓, ← ou →.

TIR AU BUT

Les singes aussi adorent le foot. Marque et arrête les tirs pour gagner ce mini jeu.

Tirer : ↑, ↓, ← ou → (attaque)

Plonger : ↑, ↓, ← ou → (défense)

REMARQUE : un singe tirera ou plongera automatiquement dans la direction choisie à la fin du compte à rebours.

SURPRISE !

Oh, quel suspense ! Six cordes... un seul vainqueur. Attends ton tour pour tirer une corde. Le perdant aura une bonne surprise!

Déplacer le singe : ◀ ou ▶

Tirer la corde Touche : ✕

TIR À LA CORDE

C'est simple, mais, oh, tellement dangereux ! Tire sur cette corde et essaie de faire tomber ton adversaire de la falaise !

Tirer la corde Touche : ✕

REMARQUE : le singe qui tombe de la falaise ne subit aucune blessure. Ne fais pas la même chose chez toi.

PRÊT, FEU, PARTEZ !

Qu'y a-t-il de plus marrant que d'incarner un singe cowboy? Tire ou évite les balles pour devenir le maître du far West !

Choisir une porte pour tirer : ◀ ou ▶ (attaque)

Choisir une porte pour se cacher : ◀ ou ▶ (défense)

REMARQUE : le singe touché ne subit aucune blessure. Ne fais pas la même chose chez toi.

KENDOSINGE

Tout est une question de patience et de réflexes. Attends que l'arbitre donne le signal et essaie de frapper le premier.

Frapper avec le sabre Touche : ✕

ESPAÑOL

BIENVENIDO DE NUEVO A LA ACADEMIA

Queridos monos:

Veo que habéis vuelto. Bueno, esta vez las cosas van a ser un poco diferentes. Mi juego de cartas ha arrasado en el planeta y que el mundo esté en mis manos es solo cuestión de tiempo. Enfrentarse a monos utilizando monocartas de piedra, papel, tijera puede parecer fácil, pero es endemoniadamente difícil. De cualquier modo, la cosa no acaba ahí. Incluso después de luchar con las monocartas, tendrás que jugar y superar un minijuego. Lo mejor es que... hay más de 100 minijuegos. Si, de algún modo, consigues convertirte en el mejor jugador de cartas que existe, recibirás una ultrapoderosa Spectercarta de platino y plátanos para todo un año. Sé que no podrás resistirte. Así que... ¡Que comience la lucha de cartas!

Specter (¡el malvado genio!)

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances, introduce un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde el mismo Memory Stick Duo™ o desde cualquier otro Memory Stick Duo™ que contenga datos previamente guardados de Ape Academy™ 2. Comprueba que tienes espacio libre suficiente en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

La cantidad mínima de espacio libre que se requiere para guardar datos de Ape Academy™ 2 variará en función de la capacidad del Memory Stick Duo™ insertado. La cantidad mínima de espacio libre requerido para cada Memory Stick Duo™ oficial de distinta capacidad es la siguiente:

32MB – 128MB = 448KB

256MB – 2GB = 544KB

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

ADVERTENCIA: Ape Academy™ 2 es compatible con el Modo Ad hoc y Compartir juego. Si deseas más información, consulta las secciones correspondientes en este manual.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual, , , , , etc. denotan la dirección de los botones de dirección, a no ser que se indique lo contrario.

UTILIZACIÓN DE LOS MENÚS

Pulsa , ,  o  para resaltar una opción, a continuación, pulsa el botón  para confirmar la selección. Para volver al menú anterior, pulsa el botón .

CÓMO EMPEZAR

PANTALLA DE TÍTULO

Pulsa el botón START para acceder al menú de configuración. Para cargar datos guardados de Ape Academy™ 2 asegúrate de que el Memory Stick Duo™ que contiene partidas guardadas está insertado en el sistema PSP™ antes de encenderlo. Los datos se cargarán de forma automática.

NOTA: una vez que los datos guardados se hayan cargado de automáticamente, se accederá al Menú principal tras la pantalla de título.

MENÚ DE CONFIGURACIÓN

CREAR NUEVO GUARDADO

¿CÓMO TE LLAMAS?

Pulsa el botón  para acceder al teclado virtual. Pulsa , ,  o  para desplazar el cursor por los caracteres, números y símbolos del teclado y pulsa el botón  para introducir un carácter. Pulsa el botón  para retroceder o pulsa el botón  para avanzar un espacio con el cursor. Resalta "Confirmar" cuando estés satisfecho con el nombre. Pongas lo que pongas, se te entregarán 20 monocartas simplemente por introducir un nombre. ¡Felicidades! Pulsa el botón  para aceptar las monocartas y continuar hasta el menú de vestuario.

MENÚ DE VESTUARIO

Pulsa **↑** o **↓** para resaltar un traje y pulsa el botón **X** para seleccionarlo. No te preocupes, no tendrás que llevar ese traje para siempre, puedes cambiarlo en cualquier momento. Si deseas más información sobre cambiar de traje, consulta la sección Menú de la isla en el manual. Sigue las instrucciones en pantalla para guardar los detalles y acceder al Menú principal.

JUGAR SIN GUARDAR

La opción de Jugar sin guardar sigue el mismo sistema de configuración que la opción Crear nuevo guardado. No será posible guardar los avances en el Memory Stick Duo™ en cualquier momento si la opción Jugar sin guardar está activada.

ATRÁS

Te devuelve a la pantalla de título.

MENÚ PRINCIPAL

Lucha de cartas 1 jugador:

Empieza una aventura de un jugador.

Lucha de cartas local:

Juega contra un amigo en el mismo sistema PSP™.

Lucha de cartas Ad hoc:

Enfréntate a un amigo utilizando dos sistemas PSP™.

Compartir juego:

Envía un minijuego a otro sistema PSP™.

Álbum de monos:

Juega a minijuegos que se han desbloqueado.

Tutorial:

Aprende las reglas y cómo dar una paliza a los monos.

Opciones:

Ajusta varias opciones.

Si deseas más información sobre el Menú principal, consulta las secciones correspondientes de este manual.

LUCHA DE CARTAS 1 JUGADOR

Pulsa el botón START (inicio) para saltar el vídeo de introducción y llegar a la pantalla de la isla. La aventura simiesca comienza en Isla Seguridad Vial pero se irán desbloqueando muchas islas más.

PANTALLA DE LA ISLA



Pulsa **↑**, **↓**, **←** o **→** para desplazar el cursor sobre una opción y pulsa **X** para seleccionarla. Pulsa el botón START (inicio) para abandonar la partida y volver al Menú principal. Pulsa el botón **△** para acceder al Menú de la isla. Si deseas más información sobre el Menú de la isla, consulta las secciones correspondientes en este manual.

Puede que algunas opciones no estén disponibles cuando visites una isla por primera vez, así que vence a esos monos, quizá eso ayude. Después de seleccionar Luchar, aparecerá una pantalla con estadísticas sobre el mono contrincante. Pulsa **←** o **→** para moverte por las distintas opciones, pulsa el botón **X** para comenzar la batalla o pulsa el botón **O** para cancelarla. Si deseas más información sobre como funciona Luchar, consulta la sección "Luchar contra los monos" de este manual.

MENÚ DE LA ISLA

Ver perfil:

Ver las estadísticas de Elección de carta, Victorias, Comentarios y Récord del perfil en uso.

Editar baraja:

Escoge entre Baraja A, Baraja B, Baraja C, Baraja D o Baraja E. Cada baraja tiene una serie de minijuegos diferente.

Editar perfil:

Editar el nombre del perfil en uso, el traje y los comentarios.

Guardar datos:

Guardar los datos de Ape Academy™ 2 en el Memory Stick Duo™.

Cargar datos:

Cargar datos guardados de Ape Academy™ 2 desde el Memory Stick Duo™.

Atrás:

Volver a la pantalla de la isla.

LUCHAR CONTRA LOS MONOS

Las cartas del contrario

Tus cartas

Tus plátanos



Nivel de
hambre

Nombre
de la carta



Icono de piedra,
papel, tijera

Color de la carta

Para poder empezar un minijuego antes hay que escoger una monocarta. En la esquina superior derecha de cada monocarta aparecerá un icono de piedra, papel, tijera. Las monocartas de tijera siempre serán amarillas; las de papel, azules; y las de piedra, rojas. Pulsa $\leftarrow$ o $\rightarrow$ para resaltar una carta y pulsa el botón $\times$ para seleccionarla.

A continuación, tu mono contrincante escogerá una carta. Comenzará una "lucha de cartas". Una monocarta de piedra siempre ganará a una monocarta de tijera, la monocarta de tijera vencerá a la de papel y la de papel siempre ganará a la de piedra. El coste de utilizar cada monocarta se indica en el "nivel de hambre" en la esquina superior izquierda de la monocarta.

Si no hay plátanos suficientes en el montón de "Tus plátanos", la carta no se podrá seleccionar. Si no tienes suficientes plátanos en el montón de "Tus plátanos" para elegir una carta, pulsa $\leftarrow$ o $\rightarrow$ para resaltar la carta Pasar y pulsa el botón $\times$ para seleccionarla. La carta Pasar es la monocarta más débil que existe y el mono contrincante ganará la lucha de cartas por defecto, pero se añadirá un plátano adicional al montón de "Tus plátanos". Si ambos monos eligen la misma carta, la lucha de cartas acabará en empate y ambos monos tendrán que volver a escoger.

El vencedor de la lucha de cartas de piedra, papel, tijera tendrá ventaja en el siguiente minijuego. El ganador va a "jugar ataque" y tendrá la oportunidad de robar resistencia, cartas y plátanos del contrario si gana el minijuego. El perdedor tendrá que "jugar defensa" y podrá evitar que el ganador le robe estos objetos, siempre y cuando no pierda el minijuego.

Una vez se que se sepa quién es el ganador de la lucha de cartas de piedra, papel, tijera, comenzará el minijuego. Asegúrate de prestar mucha atención a las reglas y controles del minijuego que aparecen en la pantalla antes de que este comience.

Pulsa **↑** cuando una carta esté resaltada para ver sus Datos de carta. Pulsa **↓** cuando una carta esté resaltada para ver los Perfiles de cada mono.

Si el medidor de resistencia de un mono llega a cero, perderá la lucha.

NOTA: asegúrate de comprobar las cartas del mono contrincante. Es posible ganarles siempre, dependiendo de las monocartas que tengan. Por ejemplo, si el mono contrario tiene cuatro monocartas de tijera, si usas una monocarta de piedra la victoria estará garantizada.

TIENDA

Además de participar en luchas de cartas, también podrás visitar tiendas. Algunas tiendas tienen que desbloquearse para que se abran. Quizá sea cuestión de ganar a unos cuantos monos.

Comprar carta:

Comprar cartas para añadirlas a una baraja.

Vender carta:

Vender cartas para ganar más plátanos.

Comprar paquete:

Comprar un paquete de cartas para añadirlo a una baraja.

Salir tienda:

Abandonar la tienda y volver a la pantalla de la isla.

LUCHA DE CARTAS LOCAL

Juega contra un amigo en el mismo sistema PSP™. Gira el sistema PSP™ de forma que una persona pueda utilizar los botones de dirección, el botón **L** y el pad analógico y la otra persona pueda usar el botón **X**, el botón **□**, el botón **O**, el botón **△** y el botón **R**. Pulsa el botón **X** cuando estés listo para comenzar la lucha.

MENÚ LUCHA LOCAL

NOTA: pulsa  o  para resaltar las opciones y utiliza el pad analógico para seleccionarias.

Selección de baraja:

Escoge entre Baraja A, Baraja B, Baraja C, Baraja D o Baraja E. Cada baraja tiene una serie de minijuegos diferente.

Luchar:

Comenzar la lucha.

Atrás:

Volver al Menú principal.

NOTA: una Lucha local se desarrolla del mismo modo que cualquier otra lucha de Ape Academy™ 2.

LUCHA DE CARTAS AD HOC

NOTA: el interruptor WLAN debe permanecer en la posición de encendido durante el desarrollo de cualquier partida en modos de juego multijugador inalámbricos (WLAN). Si un usuario pierde la conexión, quedará eliminado de la sesión.

Antes de comenzar a jugar, pulsa el botón HOME (menú principal) para acceder al menú inicial, selecciona el icono "Ajustes" de la barra horizontal. Elige "Configuración de red" y configura el "Modo Ad hoc" en "Automático".

Si el ajuste "Automático" no permite establecer una conexión a todos los usuarios de PSP™, todos los usuarios de PSP™ deberían elegir "Ca 1", "Ca 6" o "Ca 11" de forma que todos usen el mismo canal.

MENÚ LUCHA INALÁMBRICA

Editar baraja:

Escoge entre Baraja A, Baraja B, Baraja C, Baraja D o Baraja E. Cada baraja tiene una serie de minijuegos diferente.

Editar perfil:

Editar el nombre del perfil en uso, el traje y los comentarios.

Luchar/Cambiar:

Comienza una lucha inalámbrica o intercambia cartas con otro sistema PSP™ que tenga una copia de Ape Academy™ 2. Tras seleccionar Luchar/Cambiar, solo tienes que seguir las instrucciones en pantalla para luchar o intercambiar cartas.

Atrás:

Volver al Menú principal.

COMPARTIR JUEGO

Un usuario (llamado "anfitrión") puede transferir temporalmente un minijuego de Ape Academy™ 2 a través de la función Compartir juego del sistema PSP™. El receptor no necesita tener PSP™ Game insertado en su sistema PSP™ para recibir el contenido de Ape Academy™ 2 a través de Compartir juego.

El anfitrión, en primer lugar, debe seleccionar "Compartir juego" en el Menú principal para intentar localizar otros sistemas PSP™, en un área de diez metros, que estén buscando datos de Compartir juego.

El receptor debe seleccionar el icono  en el menú inicial y, a continuación, seleccionar el icono de Compartir juego para que empiece la transferencia. Una vez que los dos sistemas PSP™ están conectados de modo inalámbrico, el receptor deberá seguir las instrucciones en pantalla para enviar una solicitud al anfitrión. La transferencia de Compartir juego comenzará una vez que el anfitrión haya aceptado la solicitud.

Cuando se haya completado la transferencia, el receptor podrá jugar a un minijuego de Ape Academy™ 2. El receptor puede finalizar su sesión de Ape Academy™ 2 apagando su sistema PSP™ o volviendo al menú inicial. Todos los datos recibidos por Compartir juego se borrarán.

NOTA: el interruptor WLAN debe estar en la posición de encendido tanto en el sistema PSP™ anfitrión como en el receptor.

ÁLBUM DE MONOS

Juega a los minijuegos desbloqueados desde el Álbum de monos. Pulsa  o  para resaltar un minijuego y pulsa el botón  para continuar hasta la siguiente pantalla. Pulsa  o  para resaltar Jugar ataque, Jugar defensa o Volver al álbum de monos.

TUTORIAL

Reglas:

Aprende las reglas de Ape Academy™ 2 con Mono Rojo. De verdad que resulta muy útil.

Acerca de los combos:

Aprende lo que sucede cuando dos monos eligen la misma carta y cómo sacarle partido.

Acerca de "Hambre":

Obtén información sobre los plátanos.

OPCIONES

Editar perfil:

Editar el nombre del perfil en uso, el traje y los comentarios.

Guardar:

Guardar los datos de Ape Academy™ 2 en el Memory Stick Duo™.

Cargar:

Cargar datos guardados de Ape Academy™ 2 desde el Memory Stick Duo™.

Borrar Archivo:

Borrar datos guardados de Ape Academy™ 2 del Memory Stick Duo™.

Autoguardar:

Activa o desactiva la opción Autoguardar. Cuando esté activada Ape Academy™ 2 guardará los avances de forma automática. Si esté desactivada todos los avances en Ape Academy™ 2 tendrán que guardarse de forma manual.

Idioma del sistema:

Elige entre Inglés, Francés, Español, Alemán, Italiano, Neerlandés, Portugués o Ruso.

Atrás:

Volver al Menú principal.

LOS MINIJUEGOS

Con más de 100 locos minijuegos los monos se van a dar un buen atracón. Aquí tienes unos cuantos...



LABERINTO SIMIO

Un laberinto puede ser un lugar terrorífico, pero deja de serlo cuando hay un jugoso plátano en el centro. Guía al mono por los oscuros y tortuosos caminos para que llegue hasta el plátano el primero..

Mover al mono: ↑, ↓, ← o →.

PENALTIS

A los monos también les gusta el fútbol. Marca un gol o haz una parada para ganar en este minijuego.

Chutar: ↑, ↓, ← o → (ataque).

Parar: ↑, ↓, ← o → (defensa).

NOTA: el mono chutará el balón en la dirección elegida o intentará hacer una parada en esa dirección de forma automática cuando la cuenta atrás llegue a cero.

PIÑATA SORPRESA

¡Ah, el suspense! Seis cuerdas... un ganador. Tirad de las cuerdas por turnos. Al perdedor le espera una sorpresita.

Mover al mono: ◀ o ▶

Tirar de la cuerda: botón X

TIRA Y AFLOJA

Es sencillo pero ¡muy peligroso! Tira de la cuerda e intenta que tu contrincante se caiga por el precipicio.

Tirar de la cuerda: botón X

NOTA: el mono que caiga por el precipicio no sufrirá ningún daño. ¡No lo intentéis en casa!

PREPARADOS, ¡FUEGO!

¿Qué puede ser más divertido que ser un mono vaquero? Dispara o evita que te disparen para ser el amo del salvaje oeste.

Elegir una puerta a la que disparar:

◀ o ▶ (ataque).

Elegir una puerta tras la que esconderse:

◀ o ▶ (defensa).

NOTA: el mono al que le disparen no sufrirá ningún daño. ¡No lo intentéis en casa!

KENDO SIMIO

Es cuestión de paciencia y reflejos. Espera a que el shu-shin diga "Ya" para intentar golpear el primero. Balancear el palo de kendo: botón X

DEUTSCH

WILLKOMMEN ZURÜCK ZUR AKADEMIE!

Verehrte Affen,

wie ich sehe seid ihr alle wieder da. Lasst euch gesagt sein, dieses Mal wird alles anders. Mein Kartenspiel überschwemmt den Globus und es ist nur eine Frage der Zeit, bevor die Welt mein ist! Mit Affenkarten im „Stein, Papier, Schere“-Prinzip gegen Affen anzutreten mag einfach klingen, ist jedoch teuflisch schwer. Doch damit nicht genug! Sogar nach dem Kampf mit diesen Affenkarten müsst ihr euer Glück in Minispielen versuchen. Das Beste dabei: Es gibt über 100 von ihnen! Sollte es euch irgendwie gelingen, zum besten Kartenkämpfer der Welt aufzusteigen, erwartet euch eine supermächtige Platin-Specter-Karte und ein Jahr lang Bananen frei Haus. Euch läuft das Wasser im Mund zusammen? Dann ... lasst die Kartenspiele BEGINNEN!

Specter (Teuflisches Genie)

MEMORY STICK DUO™

Um deine Spieleinstellungen und deinen Spielfortschritt zu speichern, musst du den Memory Stick Duo™ in den MEMORY STICK DUO™ -Steckplatz des PSP™-Systems stecken. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Ape Academy™ 2-Spieldaten laden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass genug freier Speicherplatz auf deinem Memory Stick Duo™ vorhanden ist.

Wie viel freier Speicherplatz zum Speichern von Ape Academy™ 2 mindestens benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingesteckten Memory Stick Duo™ ab. Hier siehst du, wie viel Speicherplatz bei Memory Stick Duo™-Geräten mit unterschiedlicher Speicherkapazität mindestens nötig ist:

32MB – 128MB = 448KB

256MB – 2GB = 544KB

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™ Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

HINWEIS: Ape Academy™ 2 unterstützt Ad-hoc-Modus und Game Sharing.
Weitere Einzelheiten dazu findest du in den betreffenden Abschnitten dieses Handbuchs.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNGEN

In dieser Anleitung werden die Zeichen , , ,  usw. verwendet, um sowohl die Richtungen der Richtungstasten als auch des Analog-Pads zu bezeichnen, sofern es nicht anders angegeben wird.

VERWENDUNG DER MENÜANZEIGEN

Drücke die Tasten , ,  oder , um eine Option zu markieren. Drücke dann die X-Taste, um deine Auswahl zu bestätigen. Drücke die -Taste, um zum vorherigen Menübildschirm zurückzukehren.

LOS GEHT'S

TITELBILDSCHIRM

Drücke die START-Taste, um ins Einstellungsmenü zu gelangen. Soll ein vorher gespeichertes Spiel fortgesetzt werden, musst du einen Memory Stick Duo™ in dein PSP™-System einstecken, welcher gespeicherte Spieldaten enthält. Ist dies der Fall, wird das Spiel automatisch geladen.

HINWEIS: Wenn die gespeicherten Daten automatisch geladen wurden, erscheint nach dem Titelbildschirm das Hauptmenü.

EINSTELLUNGSMENÜ

NEUE SPEICHERDATEI ERSTELLEN

Drücke die X-Taste, um zur virtuellen Tastatur zu gelangen. Mit , ,  oder  wird der Cursor über die Buchstaben, Zahlen und Symbole bewegt. Drücke die X-Taste zur Eingabe eines Zeichens. Drücke die -Taste, um den Cursor eine Position nach hinten zu bewegen, die -Taste, um den Cursor eine Position nach vorne zu bewegen. Wähle „Eingabe“, wenn du mit dem Namen zufrieden bist. Unabhängig vom Inhalt gibt es eine Belohnung von 20 Affenkarten – nur für den Eintrag. Glückwunsch! Drücke die X-Taste, um die Affenkarten anzunehmen und ins Kostümmenü zu gelangen.